LE RESUME DE LA REUNION DU 12/10/2016

Date : 12/10/2016

Personnes présentes
   Isabelle, Warren, Paul, Olivier.

Personnes absentes
   • Victor, pour non checking de téléphone + travail perso.
   • Christian, pour raison professionnelle.

Objet :
   • Proposition d'une solution afin de lancer le projet Mech'Raizer et motiver les troupes à se lancer.

Objectif de la réunion :
   • Valider ou non la proposition, prendre des mesure sur proposition validée, sinon voir pour d'autres possibilités.

   Après un état des lieux le 04/10, suite à un sondage sur WhatsApp, le résultat est clair et sans précédent : tout le monde a du mal à se lancer dans l'aventure Mech'Raizer.
Ceci est dû à plusieurs choses : le professionnalisme de chacun de nos membres pour la dévotion pour ALTEN, ainsi que les différents aléas de la vie, tel qu'un déménagement, voir un déplacement inopinée au Qatar.

   Cependant le point qui a surtout retenu l'attention, c'est la vision du projet. En effet, malgré un premier découpage en Août, la motivation n'est pas au rendez-vous. Les tâches décidées étaient trop volumineuses, même si elles étaient dans un premier temps claires et définies.

   C'est alors que l'idée des mini-projets est apparu, telle une lumière divine. Dans les grandes lignes, les mini-projets sont des projets réalisables à court terme, dont les éléments créés seront réutilisées pour le projet finale.

Il y a plusieurs objectifs à ces projets
   • Tout le monde travaille dessus, sans exception.
   • Le travaille à réaliser permet à tout le monde de se former/perfctionner sur les technologies souhaités.
   • Tout ce qui est fait sera réutilisé dans le projet finale.

La force des mini-projet réside dans son temps de réalisation, assez court, ce qui permet un apprentissage progressif, des tâches facilement définies, et donc claires, et réalisables. Cela permet d'avoir une vision globale du mini-projet, et de ne pas se sentir oppressé par la charge de travail, le temps et le calibrage complexe des tâches.

Quelques éléments s'imposent afin d'amener chaque projet à terme correctement :
- La simplicité : le but est d'aller à l'essentiel, tout en prenant le temps de faire les choses correctement, et avec qualité.
- Le générique : tous les éléments constituant un mini-projet doit être réutilisable dans son état (sauf exception précisée) pour la version finale de Mech'Raizer. L'objectif idéal étant qu'il n'y pas besoin de retoucher l'élément, ou au mieux minimiser les retouches
- L'entraide et l'apprentissage: la simplicité du projet est prospère à l'entraide entre les membres de l'équipe et à prendre le temps de s'autoformer.

Afin d'illustrer l'idée, une proposition de mini-projet est développé. Ce premier mini-projet a pour objectif de créer un jeu jouable à 4 en local (clavier et manette) ou l'objectif est d'éliminer ses adversaires en leur tirant dessus. Les joueurs contrôle un modèle 3D et ont la vue sur toute la carte grâce à une caméra aérienne fixe.

Bien que le jeu est très simple en soi, il nécessité moults choses à créer !
- Pour le graphisme, un modèle 3D et un projectile balistique est à réaliser.
- Pour la programmation, un module de déplacement, de tir, de collision et de gestion de vies est nécessaire.
- Pour le sound design, un petit sample qui accompagne la partie, ainsi que des sons de tirs et de mort sont nécessaires.
- Pour le game design, il est primordial de bien définir les choses à faire avant de modéliser, programmer et sonoriser. Un permier travail sur le level design est à envisager.

Il s'agit d'une liste non exhaustive, et il faudra prendre le temps de tout lister, afin de créer les tâches nécessaires. Comme évoqué précédemment, il s'agit de chose simple dans leur compréhension, et réalisable dans un laps de temps raisonnable.

Des idées ont émergées suite à cela, comme la possibilité de définir à l'avance plusieurs mini-projets, ainsi que d'avoir le projet Meck'Raizer en fil rouge derrière, afin d'intégrer tout ce qui a été créé dedans. Dans les idées de mini-projet, celui d'accentuer sur le réseau et la caméra FPs ont été citées

Ci-dessous une première liste non-exhaustive des éléments à créer
- Un niveau jouable avec un travail simple sur le LD,
- Un personnage modélisé (drône (?)),

- Caméra aérienne avec vue sur tout le niveau,
- Pouvoir déplacer le personnage,
- Pouvoir tirer avec le personnage,
- Modéliser un projectile,
- Pouvoir tuer un adversaire, (avec la tache de tir ?)
- Pouvoir revivre une fois mort,
- Pouvoir jouer à 4 en local (clavier et manette),
- Des bruitages pour les tirs, musique ambiance (sample de quelques secondes), un son de mort (explosion), de repop, quand tu tues un adversaires, déplacement, son de victoire.
- BONUS : Avoir un compteur de HUD (""""""avoir un HUD"""""")

L'idée a été retenu et des dispositions sont à prendre en compte pour un futur proche :
- Lister tous les éléments à réaliser pour le mini-projet. Pour cela, Faites une tâche sous Trello et expliquer ce qu'il y a à faire.
- Définir les tâches pour chaque élément dans le Trello, un nouveau tableau à été créé, appelé arbitrairement Mini-Projet 1.

(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_
ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_ˋ)(ˊ_